

# PIF

**et son GADGET surprise**  
N° 19

**TOUT EN RÉCITS COMPLETS**



**Le retour  
de  
l'« Insaisissable »!**

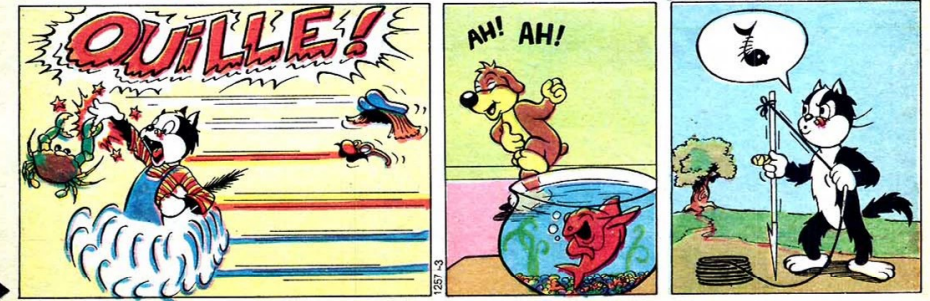
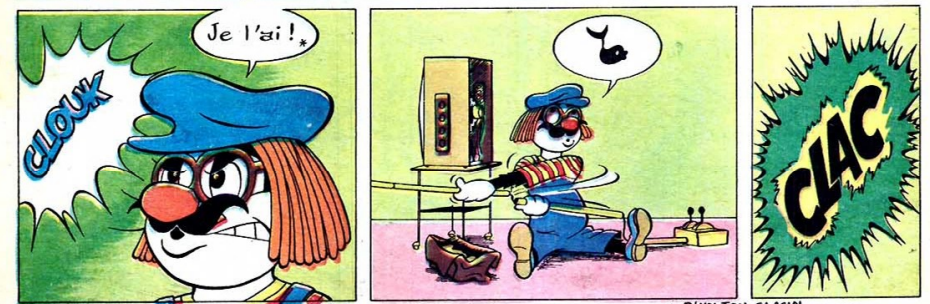
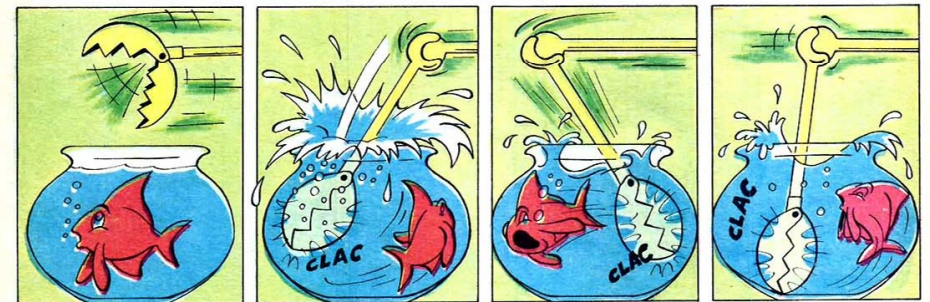
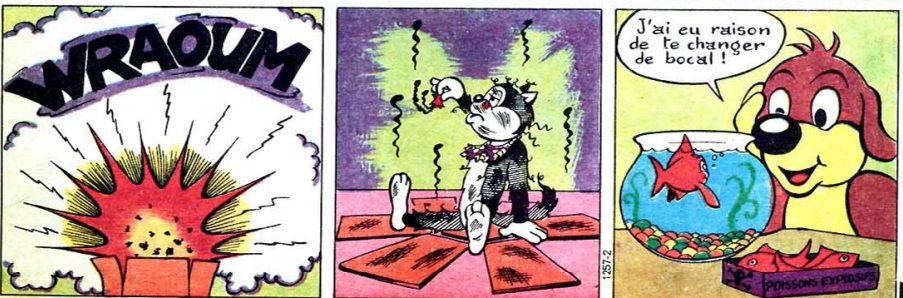
Les « anciens » qui exigeaient son retour ont satisfaction : le célèbre « Nasdine Hodja » revient ! Nos nouveaux et déjà fidèles lecteurs vont, dans ce numéro, faire la connaissance de ce personnage légendaire dont les exploits sont chantés, de nos jours encore, de Bagdad à Istanbul, de Boukhara à Samarcande. Héros des « Mille et Une Nuits », justicier malicieux errant aux caprices des vents du désert, « Nasdine » surgit ici ou là, soulevant l'enthousiasme des humbles, s'attirant les foudres des émirs ventrus, des vizirs cruels et des sultans tyranniques. Nasdine, c'est la ruse au service des opprimés, mais c'est aussi l'action ! Notre « Insaisissable » n'égare pas ses mille et une astuces qu'il au cours de tumultueux affrontements et d'épiques chasses-pour-suites... « Nasdine », c'est l'ironie et la turbulence, la gaieté mêlée au suspense. « Nasdine », c'est le pittoresque des paysages, la beauté des costumes, le faste des palais. Les récits se déroulant dans un décor aussi insolite et nous plongeant dans une telle atmosphère sont particulièrement rares, pour ne pas dire inexistantes. C'est pourquoi — notre but étant de vous offrir les meilleures bandes dessinées — nous sommes heureux de retrouver aujourd'hui « l'Insaisissable Nasdine Hodja ».

LE REDACTEUR EN CHEF

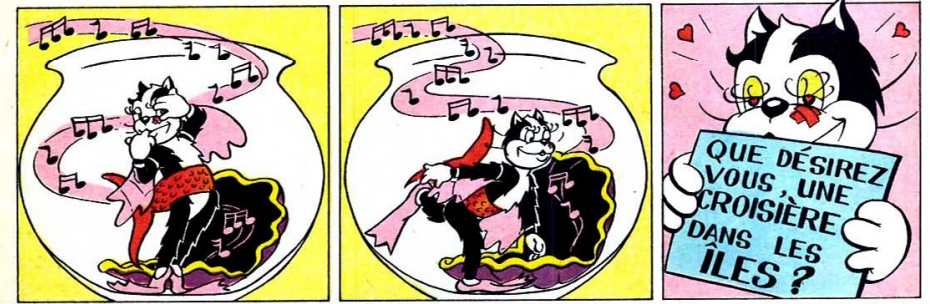
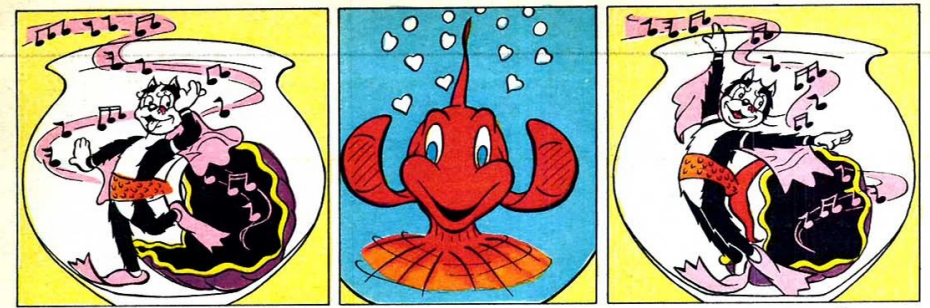
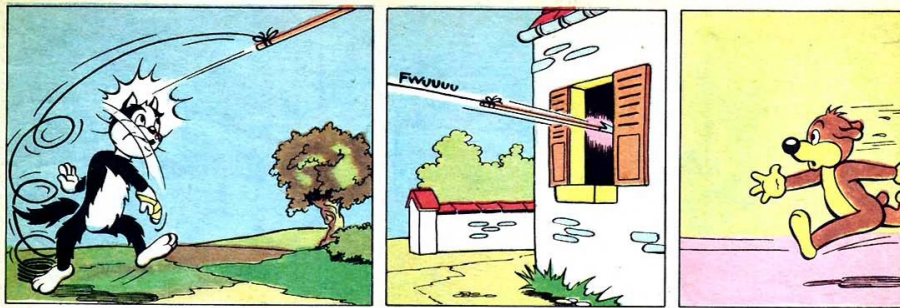
**De vous à nous de nous à vous**

Claude-Jean RITHY, à Bruxelles, et Marilu MIHAL, à Bucarest : « ... Pourquoi ne retrouve-t-on pas dans le nouveau PIF, Nasdine Hodja ? » Patience, il arrive avec mille histoires du pays des « Mille et Une Nuits » et, bientôt, il combattra les émirs et sultans d'Orient dans des récits complets de 20 pages. Xavier COTTE, à Saint-Etienne : « ... Dans quelle ville se déroulent les aventures de Totoché. » Totoché et ses copains habitent Belleville, un quartier de Paris, mais ils vont partout où l'aventure les appelle. X... à La Ciotat : « ... Comment M. Chéret peut-il dessiner aussi bien ? » André Chéret, et nous, regrettons que tu n'aies pas indiqué ton nom car ta lettre est très élogieuse pour le dessinateur de Rahan et de Bob Mallard. En ce qui concerne ta question, par pure modestie, ton dessinateur préféré a refusé de répondre. Toutefois, je peux te dire que c'est le fruit d'un travail acharné de tous les jours. Suite page 77.











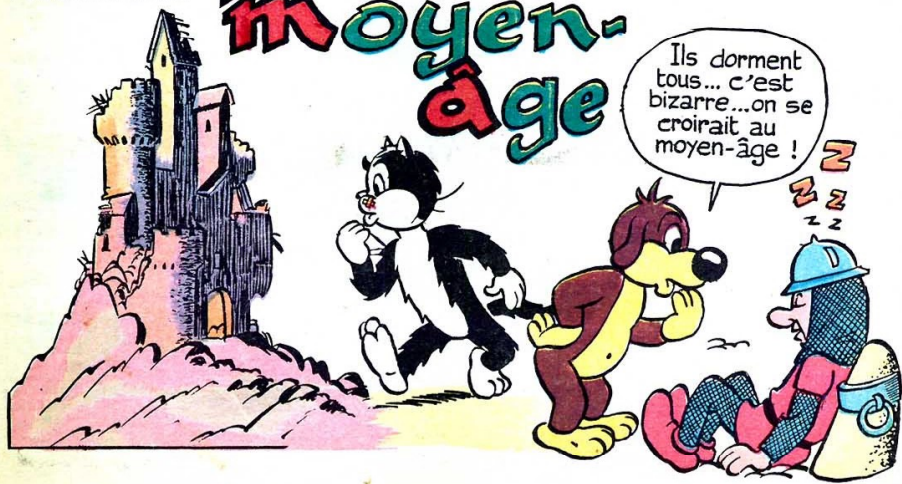


LA  
SEMAINE  
PROCHAINE

# pif au moyen- âge

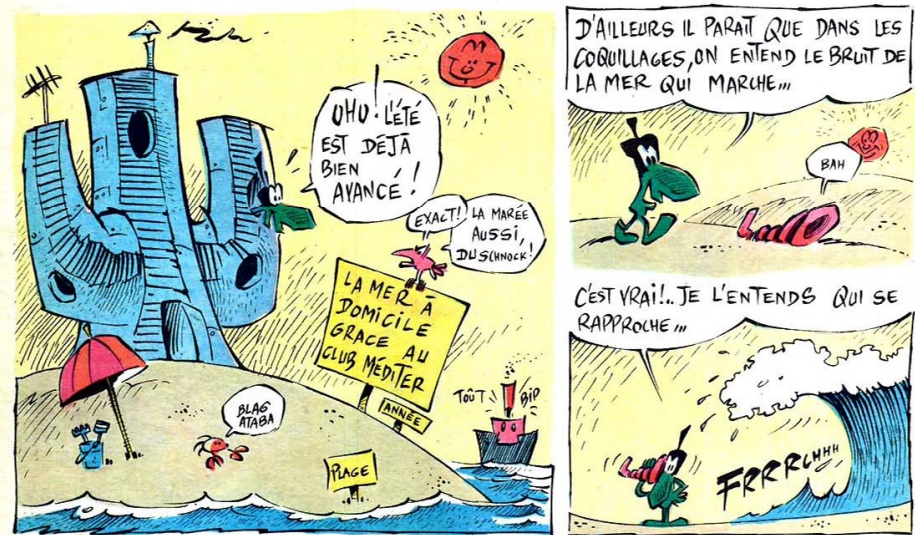
D'où sortent-ils ?!

Ils dorment  
tous... c'est  
bizarre... on se  
croirait au  
moyen-âge !



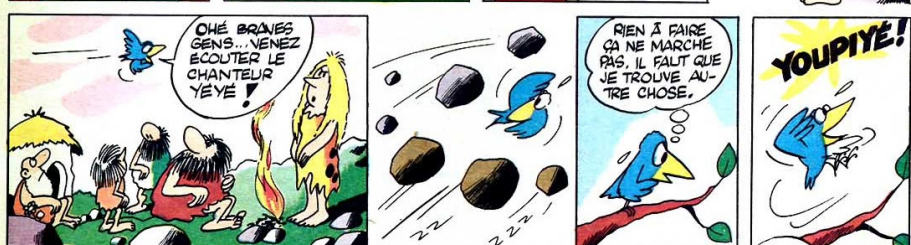
# Les Aventures du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYK\*





# COUÏK











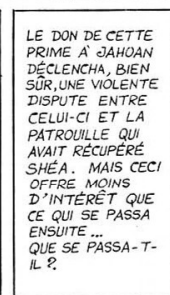




APRÈS DES JOURS DE CHASSE IMPITOYABLE SHÉA RESTAIT LA DERNIÈRE ET UNIQUE MOUCHE DU PALAIS, IL FUT AISÉ DE CONSTATER SA DISPARITION...















ALLONS, VIENS, VIENS, VIENS...

ET IL FALLUT AU GEÔLIER BEAUCOUP DE PATIENCE ET DE MIEL POUR RAMENER L'INFIDÈLE À SON MAÎTRE...



IL Y PARVINT ENFIN.

TE REVOILÀ, CHÈRE PETITE INGRÂTE ? POURQUOI ES-TU ALLÉE CHEZ CE GREPIN QUI VOULAIT PIÉTINER TON CHER PETIT CORPS ?

LES MOUCHES SONT, SANS DOUTE, MOINS RANCUNIÈRES QUE LES HOMMES CAR, LE LENDEMAIN ON RETROUVA UNE NOUVELLE FOIS SHÉA DANS LE CACHOT DE NASDINE.



ON EUT DE NOUVEAU DES DIFFICULTÉS À LA RAMENER AU SULTAN...



SHÉA SEMBLE ÉPROUVER BEAUCOUP DE SYMPATHIE POUR LE CAPTIF, Ô SULTAN.

CETTE CONSTATATION DU GRAND VIZIR ZANOÛ FUT COMME UN COUP DE POIGNARD PORTÉ AU CŒUR D'AKA KALOUKAN...



C'EST TERRIBLE !

...QUI NE POUVAIL PAS UN INSTANT IMAGINER QUE NASDINE HODJA DISSIMULAIT DANS SON CACHOT... UN POT DE MIEL QUE LUI AVAIT APPORTÉ KADÛ-KA LA VEILLE...



JE L'AI GAGNÉ EN BRISANT UNE TABLE. L'AUBERGISTE M'A AFFIRMÉ QUE C'ÉTAIT LE SEUL QU'IL AVAIT...



...PU SOUSTRAIRE AUX PERQUISITIONS DES GARDÉS ! PRENDS, NASDINE, J'ESPÈRE QUE TON IDÉE SÉRA BONNE...

...CAR JE NE PEUX RIEN POUR TOI ! AAAH ! MAUDITE GRILLE !



LE COMPAGNON DE NASDINE S'ÉTAIT ENCORE ARC-BOUTÉ SANS POUVOIR ÉCARTER LES BARREAUX...



N'INSISTE PAS, KADÛ-KA ! JE SAIS QUE JE NE DEVRAI COMPTER QUE SUR CE POT DE MIEL, SUR SHÉA ET SUR MOI-MÊME !



VOILÀ CE QUI S'ÉTAIT PASSÉ ET QU'IGNORAIENT LE SULTAN ET LE GRAND VIZIR.

POUR ÉVITER LES INFIDÉLITÉS DE SHÉA, NOUS POURRIONS L'ENFERMER DANS UNE CAGE DE VERRE...



ENFERMER SHÉA ? QUELLE HORREUR ! TU N'Y SONGES PAS, ZANOÛ ! MA SHÉA EST UNE MOUCHE LIBRE !



ALORS, JE NE VOIS QU'UNE SOLUTION, Ô SULTAN : FAIRE EXÉCUTER LE PRISONNIER.



L'IDÉE ÉTAIT SÉDUISANTE POUR LE SULTAN QUE LA JALOUSIE TOURMENTAIT, MAIS IL S'INQUIÉTAIT POURTANT...

EUH... ET SI SHÉA AVAIT DE L'AFFECTION POUR CET ÉTRANGER ?



À CETTE PENSÉE, UNE LARME D'ÉMOTION PERLA À L'ŒIL DU SULTAN. LARME SUCRÉE SANS DOUTE...



...CAR SHÉA VINT IMMÉDIATEMENT S'Y MIRER.

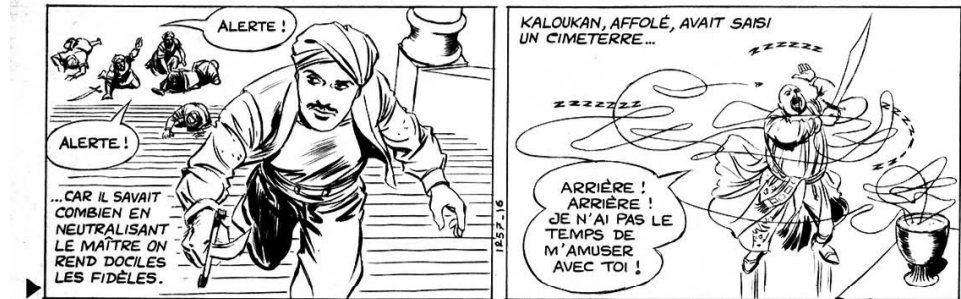
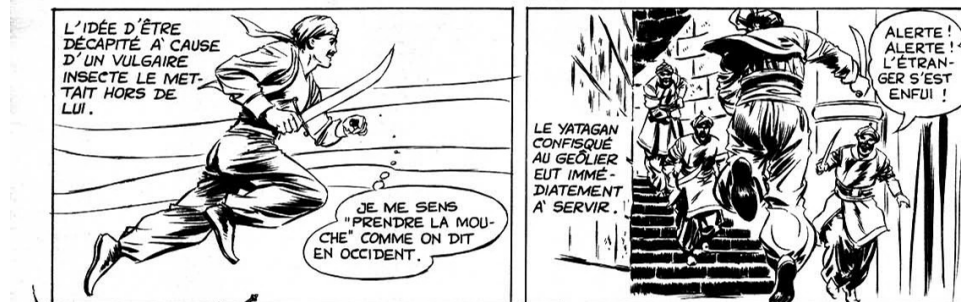


TU VOIS, ZANOÛ ! ELLE M'A ENTENDU ! NOUS NE POUVONS PAS FAIRE EXÉCUTER LE PRISONNIER. SHÉA NE LE VEUT PAS.













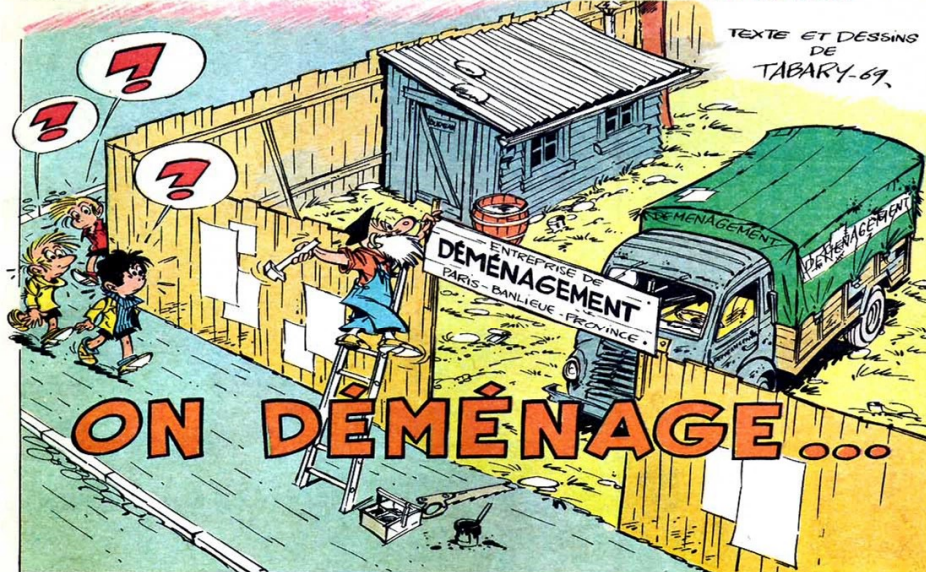






UNE AVENTURE DE **TOTOÏCHE** ET SES **COPAINS...**

TEXTE ET DESSINS  
DE  
TABARY-69.



HÉ! GRAND PÈRE! C'EST UNE PROPRIÉTÉ PRIVÉE!! D'ÉCRÉANER D'EMMÉNAGER!



SANS AUCUNE HÉSITATION, N'AYANT PERSONNE DESSUS, J'EN CRAINS ABSOLUMENT RIEN!



ET SI VOUS VOULEZ, ON DÉMÉNAGE ENSEMBLE! EN S'ASSOCIANT! VOUS, VOUS FOURNISSEZ LE TERRAIN, LE LOCAL, ET MOI, LE CAMION ET LA PATENTE!...



PEU APRÈS... AUJOURD'HUI, CORINNE, J'EN CRAINS RIEN! MON HOROSCOPE M'ANNONCE UN JOUR DE CHANCE!



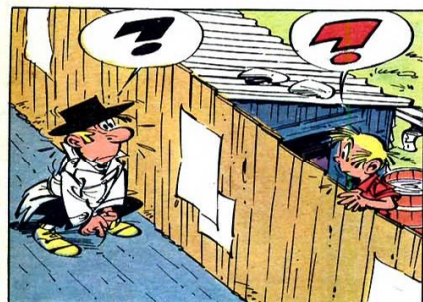
MAIS ENFIN, QUOI?! C'EST IMPOSSIBLE! J'EXIGE UNE EXPLICATION!!



JE SUIS SÛRE QUE LE GARS QUI EST DANS L'AVION S'APPELLE PAULIN!



MAIS ATTENTION! EN CE MOMENT, UN GANG DE MALFAITEURS S'ACHARNE SUR LES DÉMÉNAGEURS! LE GANG EN REPERE UN, LE SUIT, ET DU MOMENT OÙ LE CAMION EST CHARGÉ, HOP! IL LE VOLE ET SON CHARGEMENT AVEC!



COMMENT? TOI - PAS - PEAU - ROUGE - MALGRÉ - ÉVIDENCE?



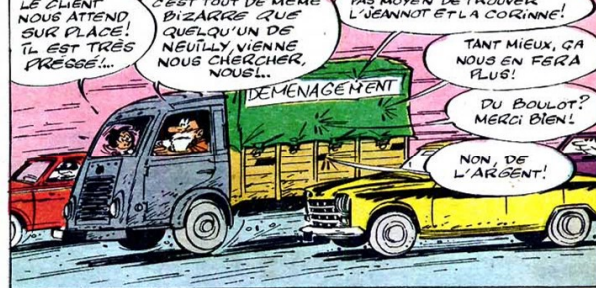
ALORS ATTENDS UN PEU VOYOU! MOI-APPRENDRE-A-DEGUISE-TOI-POUR-FAIRE-PASSER-MOI-POUR-IMBÉCILE-AUPRÈS-LECTEURS!!!



YENEZ VOIR! JUSTEMENT, IL Y A UN TYPE EN GABARDINE BLANCHE ET CHAPEAU NOIR, QUI FAIT SEMBLANT D'ATTACHER SON LACET JUSTE CONTRE LA CABANE!...









C'EST PAS NORMAL...  
TOUT ÇA! IL FAUT QUE JE  
VÉRIFIE QUELQUE  
CHOSE!!



C'EST ICI!

JE VOIS!



MAIS NON, RIEN D'INSOLITE DANS  
CE DÉMÉNAGEMENT PRESSÉ!  
JE SUIS EN INSTANCE DE DIVORCE,  
MA FEMME ÉTANT EN PRO-  
VINCE, J'ENÈVE LA MOITIÉ DES  
BIENS DE LA  
COMMUNAUTÉ,  
C'EST MON  
DROIT, NON??

VOUS NE  
PERMETTEZ  
DE VÉRIFIER  
VOTRE IDENTITÉ  
POUR SAVOIR SI  
VOUS HABITEZ  
BIEN ICI!?



CORINNE! JE  
SUIS SAUVE!!



JE M'ÉTAIS  
TROMPÉ!!  
MON JOUR DE  
CHANCE C'EST  
PAS AUJOURD'HUI,  
C'EST DEMAIN!

ALORS,  
AUJOURD'HUI,  
C'EST TON  
JOUR DE  
MALCHANCE!!



PAS DU TOUT!  
AUJOURD'HUI  
C'EST UN JOUR  
COMME LES  
AUTRES!

DIS DONC,  
PETIT  
CHARBONNIER  
DE  
MALHEUR!!



...TU N'AS PAS PRÉVENU  
TON PATRON!!  
ET TOUT EST  
CASSÉ DANS  
MA CAUSE!!  
AAARK!!

BIGRE!  
LES JOURS DE  
MALCHANCES  
COMMENT CE  
VOIT-ÊTRE!!



SURTOUT...  
JE FAIS  
ATTENTION...  
ABSENT!



...SURTOUT, FAITES  
TRÈS ATTENTION!  
CE SONT DES  
OBJETS FRAGILES  
ET DE VAL...!!

MOI AUSS...  
AIE!

QUANT  
À MOI...  
AIE! PAS  
D'ÊTRE!



PLUS TARD...  
COMMENT??  
TU AS ENCORE  
LA TÊTE TOUTE  
NOIRE?!



J'AI DÉCIDÉ  
D'ATTENDRE DEMAIN  
POUR ME NETTOYER!  
C'EST MON JOUR DE  
CHANCE JE NE RISQUE-  
RAI RIEN!



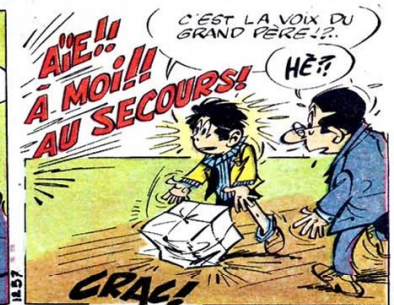
MAIS EN ATTENDANT  
POUR NE PAS ÊTRE  
EMBÊTÉ, J'AI TROUVÉ  
UNE TÔSE GÉNIALE  
CORINNE!!  
GÉNIA-LE!



JE CROIS QUE C'EST TOUT!  
LE CAMION EST PLEIN! OÙ  
EST LE GRAND PÈRE?

AU CAMION,  
JE CROIS...

POUR! POUR!  
JE N'EN PEUX  
PLUS!



C'EST LA VOIX DU  
GRAND PÈRE!?

AIE!!  
A MOI!!  
AU SECOURS!

CRAC!



PAH!  
AIE!

L'HOMME À LA  
GABARDE  
BLANCHE ET  
AU CHAPEAU  
NOIR! LE GANG!!



QU'EST-CE QUE  
C'EST? MAIS...  
MAIS...

...AU  
VOLEUR!



C'EST UN VIEUX  
CAMION! J'AI  
UNE CHANCE...



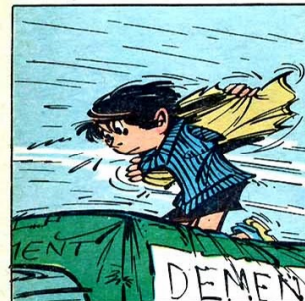
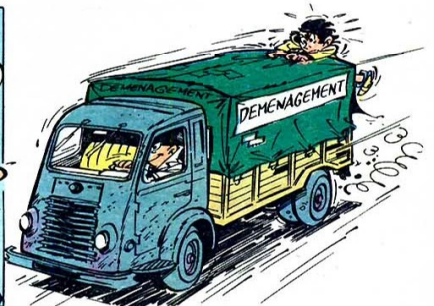
IL NE RATTRAPERA JAMAIS  
CE CAMION! IL FAUT  
FAIRE QUELQUE CHOSE!

JE VAIS  
PRÉVENIR  
LA POLICE!

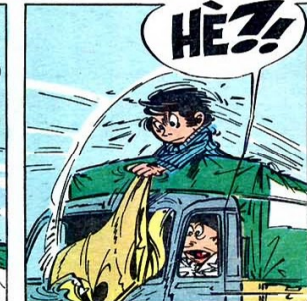


Si!

HO!



HÈ?!



BANG!



ALLONS-Y,  
LES GARS!



MONSIEUR  
L'AGENT...

ÇA Y EST!  
CE GOSSE  
VA ENCORE  
TENTER DE M'EN-  
TRAÎNER DANS UNE AVE-  
N-  
TURE! DIEU MERCI! J'AI  
TROUVÉ UN MOYEN  
SUBTIL DE LUI  
ÉCHAPPER! JE  
CRÉE L'ÉQUI-  
VOQUE!



POURQUOI M'APPELLES-TU:  
MONSIEUR L'AGENT? C'EST  
ABSURDE! QUE JE SUIS UN MON-  
SIEUR C'EST L'ÉVIDENCE MÊME,  
ET UN AGENT, ENCORE  
PLUS!

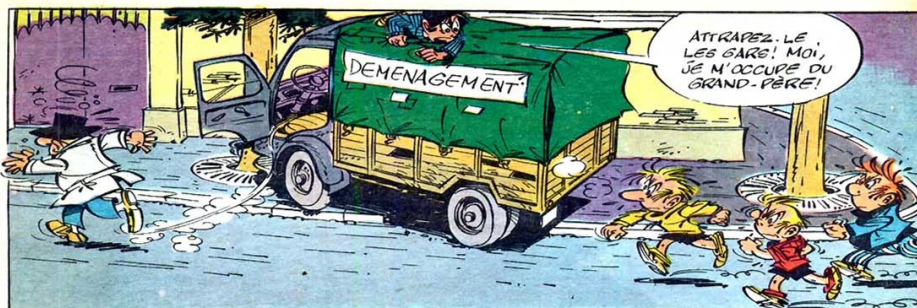
BAH?  
COMMENT  
VOULEZ-VOUS  
QUE JE VOUS  
APPELLE...



CHERCHE! DÉBROUILLE-TOI!  
JE NE VEUX PAS LE SAVOIR!

HEU?... HEU?...  
HEU?...





## L'ÉTERNELLE LUTTE DE L'HOMME CONTRE LA NUIT

**D**ÉPUIS les temps les plus reculés, il a fallu se chauffer; faire du feu. Et l'on remarque très vite que si, en frottant deux silex ou deux morceaux de bois bien secs, ont fait du feu, ce dernier éclaire également. Dès cet instant, voilà l'éclairage invariablement accompagné de la chaleur, ce qui va d'ailleurs chagriner, plus tard, tous les chercheurs. Nous verrons pourquoi.

une défaillance de notre électricité moderne, qui donc ne fait pas appel à l'invention de Chevreul? Agé de cent ans en 1886, il faisait encore des conférences très goûtées. Et il meurt à Paris, en 1889, à cent trois ans.

### LE GAZ PUIS L'ÉLECTRICITÉ

#### LES PREMIERS PHARES

Dès les débuts de la navigation, qui remonte fort loin, la nécessité impérieuse du phare s'est fait sentir : éclairer la côte afin que le navigateur ne s'en approche qu'avec prudence. On ne connaissait qu'un moyen d'éclairage : faire du feu de houille. Procédé qui devait durer longtemps et qui fut celui du fameux phare de Cordouan, à l'embouchure de la Gironde. C'est par le feu de houille, à 63 mètres du niveau de la mer, qu'en 1610 cette tour, comme on l'appelait alors, renseignait les marins.

#### TANDIS QU'À TERRE

...la torche enduite de résine constituait le moyen d'éclairage portatif, c'est vrai, mais aussi peu pratique que dangereux quant à l'incendie.

#### UN SAVANT PLUS QUE CENTENAIRE



C'est Marie-Eugène CHEVREUL, né à Angers en 1786. Ce n'est autre que l'inventeur de la bougie à stéarine qui, alors, fait faire un sérieux pas à l'éclairage. Le procédé n'est pas bon marché, c'est vrai, mais il paraît fort commode. Et, quand il se produit aujourd'hui



Un autre chimiste, également français : Philippe LEBON, découvre le gaz d'éclairage en partant de la houille; vous connaissez, à n'en pas douter, l'avantage de fabriquer ce précieux gaz et de le distribuer, par des conduites, jusqu'à chaque demeure ou appartement.

Le pétrole et l'essence se font concurrence : le premier est sale et n'éclaire guère. La seconde donne de bien meilleurs résultats, mais fait courir de grands risques. Demandez à vos grands-parents : ils vous diront que le soir venu, s'il fallait descendre à la cave (avec une lampe à flamme) pour chercher de l'essence, l'épicier s'y refusait énergiquement. C'était d'ailleurs interdit.

1820. L'application pratique ne commence qu'à la fin du siècle dernier. Et depuis, toutes les améliorations consistent à fabriquer des ampoules consommant moins de courant et donnant plus de lumière.

Pourtant, nous sommes loin du ver luisant, dont la lumière est absolument froide. C'est lui qui ne consomme rien pour s'éclairer. Il ne nous reste plus qu'à copier, si toutefois «s'éclairer aux vers luisants» ne nous paraît pas trop inconcomode.

Tout le problème est là.

Car la trop grande consommation de tous les moyens d'éclairage vient de ce qu'on use trop pour chauffer (les ampoules électriques, aussi chauffent) et bien peu pour ce que l'on veut : éclairer. Sur ce point, les longs tubes fluorescents donnant l'illusion de la lumière sont très économiques. Pourquoi? C'est qu'ils ne consomment presque rien pour chauffer inutilement (constatez-le en posant la main dessus) et que tout le courant ou presque, sert à percer la nuit.





**LA SEMAINE PROCHAINE** *Pif*

# VOUS OFFRE

# DE LA POUDRE

EST-CE DE LA POUDRE AUX YEUX ?  
EST-CE DE LA POUDRE A CANON ?  
DE LA POUDRE D'ESCOMPETTE ?  
DE LA POUDRE A ETERNUER ?  
DE LA POUDRE DE PERLIMPINPIN ?  
DE LA POUDRE DE RIZ ?

UNE PINCEE DE CETTE POUDRE VOUS PERMETTRA-T-ELLE DE REALISER TOUS VOS REVES? POUR LE SAVOIR, ATTENDEZ DONC LA SEMAINE PROCHAINE:

**Pif** ET SON

## GADGET surprise

39

le TRIANGLE rouge

PAS UN GESTE, TIK !

AH/ AH ! AH ! TU EN SERAS POUR TES FRAIS, AUJOURD'HUI !!

LE CAVALIER MASQUÉ SURGIT, COMME D'HABITUDE LA' OÙ LE CONDUCTEUR DE LA "TOMBSTONE CO" L'ATTENDAIT LE MOINS...

TEDDY-TOO

TEXTE : ROGER LECUREUX  
DESSINS : FORTON

JE NE TRIMALLE NI LINGOTS NI COUPURES ! ET JE NE VOIS PAS DE QUOI TU POURRAIS DÉLESTER LE COW-BOY QUI DORT LÀ-DEDANS !...

L'ÉNERGIQUE SOMMATION AVAIT REVEILLÉ L'UNIQUE PASSAGER DE LA DILIGENCE ...

TIENS, TIENS ... VOILÀ DONC LE LASCAR QUI CAUSE TANT DE SOUCIS À OLD PEGOS ...

TEDDY, CAR C'ÉTAIT LUI,  
DÉGAINA DISCRÈTEMENT  
SA MAIN, CACHÉE PAR LA  
PORTIÈRE REMONTA  
DOUCEMENT...

J'ESPÈRE QUE  
JE LE BLESSE-RAI  
SEULEMENT !!!

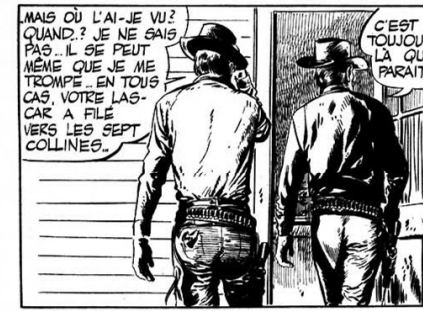
LE REGARD NOIR DE L'OUTLAW GLISSAIT  
DU CONDUCTEUR AU TOIT VIDE DU VEHICULE...



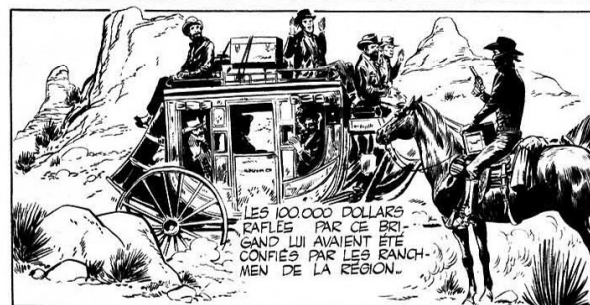
TU AS RAISON, TIM ! NI  
LINGOTS NI ARGENT...  
EH BIEN ! CE SERA  
POUR LA PROCHAINE  
FOIS !...

40





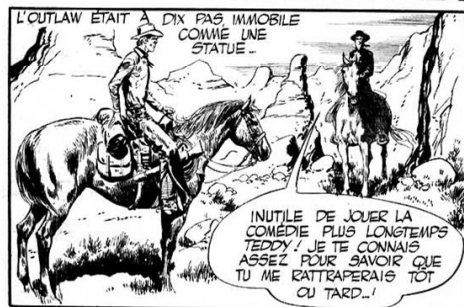














ALORS QUE CE GREPIN ACCUMULAIT UNE FORTUNE EN EXPROPRIANT ET REVENDANT LES TERRES DES PAUVRES MEXICAINS...



COMME IL N'EXISTAIT AUCUN MOYEN LÉGAL DE RÉCUPÉRER CET ARGENT, MAL ACQUIS, NOTRE 'REDRESSEUR DE TORTS' A ATTAQUÉ LES DILIGENCES DE WILMAR, COMME CELUI-CI DEVAIT REMBOURSER LES RANCHMEN, IL PERDIT D'UN CÔTÉ CE QU'IL AVAIT MALHONNÊTEMENT AMASSÉ DE L'AUTRE !



WILMAR A DONC REPERDU ICI SON "BUTIN"... JE VOUS CERTIFIE QUE PAS UN DOLLAR N'Y MANQUE ! VOUS LE CONSTATEREZ D'AILLEURS VOUS-MÊME !



DANS LES 'SEPT COLLINES', PÉCOS !



PEU APRÈS, EN EFFET



PUISQUE LES RANCHMEN ONT ÊTÉ REIMBOURÉS CET ARGENT REVIENT AUX MEXICAINS ! JE LE LEUR RAPPORTERAI !

EUH ?! NOUS NE SERONS PAS TROP DE DEUX POUR CONVOYER UNE TELLE FORTUNE ?!



OLD PÉCOS LUI, INVENTA UNE VERSION - TOUTE À SON AVANTAGE - POUR JUSTIFIER LA CESSATION DES HOLD-UPS.



ET QUAND LE TRIANGLE ROUGE A DISPARU DANS LE SOUTIEN, JE VOUS ASSURE QU'IL ÉTAIT PLUS LOURD DE QUELQUES GRAMMES DE PLOMB ?!



QUE VOULEZ-VOUS ! JE SUIS COMME ÇA, MOI, QUAND ON DÉFIE LA LOI !

CERTAINS MAUVAIS ESPRITS FIRENT PEUT-ÊTRE UN RAPPROCHEMENT AVEC LE DÉPART DE TEDDY ET DE L'APACHE... MAIS QUE POUVAIENT-ILS PROUVER ?



EN FAIT, NUL NE SUT JAMAIS, À TONSTON, QUEL VOYAGE AVAIT CACHÉ LE 'TRIANGLE ROUGE'...

FIN DE L'ÉPIQUE.

LEQUEL PRÉFÈRES-TU ?

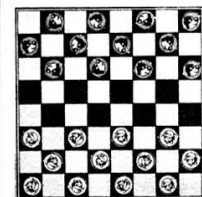


1 LES LUNETTES SIDÉRALES

LE GADGET DE PIP LE ZIP MAGIQUE



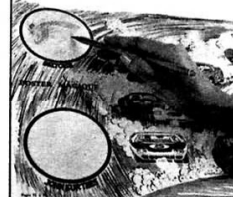
2 LE ZIP MAGIQUE



3 LE JEU DE PIF ET D'HERCULE



4 LE BAROMETRE PIF



5 LE POSTER MAGIQUE



6 L'HERBE MAGIQUE



7 LE TRICROMUS



8 LE MINI-JEU DE CARTES



9 LE TOTOMBOLA



10 LA SOUCOUE VOLANTE



11 LE MATH MAGIC



12 LE PASSE-TRIOU



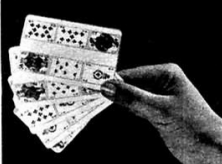
13 LE FREGOLI GADGET



14 LA CARTE DE LA FÊTE DES MÈRES



15 LA CARTE CHAINETTE



16 LE SORCIER



17 LE JEU DES SEPT FA-MILLES



18 LE LANCE-BULLES







## DÉJÀ 18 GADGETS-SURPRISE !

Tous plus surprenants les uns que les autres. Ils te plaisent, nous le savons.

Mais nous voulons faire mieux. Pour cela, il nous faut connaître tes goûts.

Choisis parmi tous les GADGETS-SURPRISE que nous te présentons en photo celui qui t'a le plus enthousiasmé.

Guidés par ton choix, nous pourrions t'offrir des GADGETS-SURPRISE encore plus étonnants.

Découpe ce bulletin-réponse, remplis-le en indiquant le numéro du « GADGET-SURPRISE » que tu as le plus aimé. Envoie-le dans une enveloppe affranchie à :

PIF « GADGET-SURPRISE »

Boîte postale 77.X

126, rue La Fayette, Paris-10<sup>e</sup>.

NOM .....

PRENOM .....

AGE ..... JE SUIS LECTEUR DE « PIF » DEPUIS .....

VILLE .....

RUE .....

DEPARTEMENT N° .....

J'AI PRÉFÉRÉ LE GADGET N°



### SOMMAIRE

53 **LE PENSE-JEU** : Une rubrique pour ne jamais vous ennuyer.  
**LE JEU DES ANOMALIES.**  
**CINÉGRAMME.**

54 **MOTS CROISÉS.**

55 **BRICOLAGE.**

56 **CINQ EN UN** : 5 jeux dans 1 dessin.

57 **TEST** : Pourriez-vous être comédien ?

58 **BAIN DE POCHE COMIQUES.**

63 **JEU DES BULLES**

64 } **GRAND JEU.**  
65 }

66 } **JEU CONCOURS PRIMÉ.**  
67 }

68 **LE PRÉNOM MYSTÉRIEUX.**  
**MAGIE.**

69 **ÉNIGME POLICIÈRE**

70 **SOLUTION DES JEUX.**  
52

Avec  
le jeu concours primé  
**GAGNEZ 250 F**  
et  
**un CIRCUIT 24**



offert  
par la  
Société  
I.D.E.

**ALLOUCH Philippe**

10 ANS, A GONNESSE-95

GAGNE LES 250 F ET LE SURF RACER offert par la  
Société EPILAND du jeu concours primé de PIF n° 1251

C'est celui qui, ayant trouvé les douze pays, a fourni  
la liste de préférence se rapprochant le plus de celle  
du jury.

LISTE TYPE

U.S.A. — EGYPTÉ. — HONGRIE. — U.R.S.S. — ANGLETERRE. —  
ALLEMAGNE. — ESPAGNE. — HOLLANDE. — ITALIE. — SUISSE.  
— GRECE.



## le PENSE JEU

PAR O. A. GRANDJEAN

Chaque semaine le pense-jeu vous propose de « bonnes idées » pour vous amuser. Collectionnez-les.

Vous connaissez la comptine :

*Il court, il court, le furet,  
Le furet du bois, mesdames...*

Ceux qui l'ont en mémoire peuvent l'utiliser pour ce jeu, comme il est d'ailleurs d'usage de le faire. Sinon, ils emploieront un tout autre procédé. Les joueurs sont assis en rond, les mains placées sur un anneau de ficelle dans lequel est passée une bague, ou tout autre objet analogue. Un joueur est debout au centre. Pendant toute la durée de la chanson, les joueurs du cercle font passer de l'un à l'autre la bague, sans faire tourner la ficelle. A la fin de la chanson, le mouvement des mains s'arrête et le joueur au centre du jeu essaie de deviner en quelle main se trouve l'anneau-furet. S'il le découvre, il prend la place du joueur qui le détient tandis que celui-ci s'installe au centre. La chanson peut être remplacée par deux signaux du meneur de jeu : le premier, donnant le départ ; le second, stoppant le jeu et autorisant le joueur du centre à deviner l'endroit où se trouve la bague.

JE SUIS SEUL

LE TAQUIN :

Prenez deux pages de cahier à grands carreaux. Dans la première, tracez un carré de 8 cases de côté. Dans la seconde, tracez un même carré, mais remplissez-le de 16 petits carrés que vous numéroterez de 1 à 16. Collez sur du carton puis découpez les 16 éléments. Disposez-les sur le premier carré, mais sans respecter l'ordre de la numérotation. Enlevez le numéro 16. Et maintenant, essayez de replacer les quinze pièces restantes en bon ordre, sans les lever de la piste, et seulement en les faisant glisser de proche en proche grâce à la case libérée par l'absence du numéro 16.

## LE JEU DES ANOMALIES



Cette petite scène champêtre comporte un certain nombre d'erreurs et d'anomalies, certaines « sautent aux yeux », d'autres sont moins évidentes. La plupart sont certaines, d'autres sont discutables. Essayez de les trouver toutes.

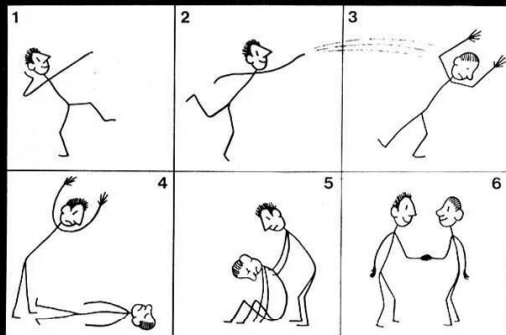
Solutions en dernière page du Journal des Jeux.

## CINÉGRAMME

de

Ingénier Dal

Voici un petit film en six images. Les personnages jouent sans décor et sans accessoires, mimant simplement l'action. Mais de quelle action s'agit-il ?



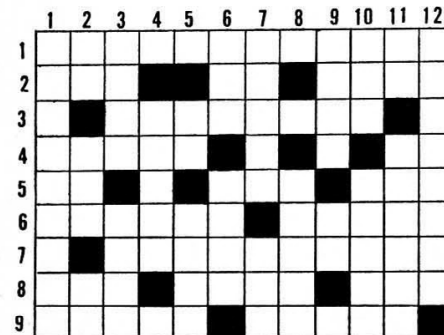
## MOTS CROISÉS

### A THÈME : les métiers

**HORIZONTALEMENT :** 1. Il peut vous faire avoir le bourdon. — 2. Affirmation. Sont toujours dans la peinture. Enlevai. — 3. Il a souvent du pin sur la planche. — 4. Le gardien de la paix en porte une. Exclamation de mépris. — 5. Remplace parfois do. Il est amoureusement soigné par le vigneron. Ce n'est pas au voleur de le faucher. — 6. Le coiffeur l'utilise pour faire des coupes. Entre les doigts du vannier. — 7. Les gens qui y travaillent y font souvent de belles carrières. — 8. Des techniciens la mettent en pile quand elle est lourde. On le donne à l'aubergiste pour payer son repas. Adjectif démonstratif. — 9. N'a pas été réussie. Ils donneront naissance à des glaciers.

**VERTICALEMENT :** 1. On peut lui faire tailler des bavettes. — 2. Article contracté. Lettre grecque. Arrose Saint-Omer. — 3. C'est tout ce que sait faire un oisif. Est nécessaire pour franchir un obstacle. — 4. Echassier voisin du héron à qui l'on fait une triste réputation. — 5. Fin de participe. On dit qu'elle trotte par la tête. — 6. Une plante qui donne du fil à retordre. Le boucher y suspend des quartiers de viande. — 7. Elle est soignée par un spécialiste des oreilles. Une particule qui intéresse le physicien. — 8. On y multiplie les facteurs... — 9. Est à la portée du musicien. Vient avant le do. — 10. Belle saison pour les chemineaux. Il faut en mettre une au fond de culotte troué. — 11. Voyelles. Ils ont le même père et la même mère. — 12. On y cultive le riz.

(Solution en dernière page du Journal des Jeux.)



54

## LA TOUPIE FOLLE

Vous vous construirez facilement ce jeu de la « TOUPIE FOLLE ». Un matériel simple vous suffira. Pour le réaliser, respectez les dimensions réelles données sur chaque croquis.

Une bobine de bois A : Corps de toupie. Selon le modèle, gardez la partie hachurée.  
Une plaquette plate en matière plastique B : Support de toupie. A découper dans une boîte de poudre à rincer.  
Un morceau de bois rond C : Axe de toupie.  
Un morceau de bois rond D : Poignée.  
Une petite plaquette de carton léger E : poussoir de toupie.  
Reproduire deux fois la figure F dans du carton : Obstacles.  
Un couvercle de boîte en carton G : Table de jeu.  
Une règle en bois H : Porte-toupie.  
6 capuchons de stylos à bille 1 : Quilles 1 rouge = 100 ; 2 jaunes = 10 ; 1 vert = 20 ; 2 bleus = 50.  
De la ficelle (30 cm de longueur).

### DÉTAIL DU MONTAGE DE LA TOUPIE

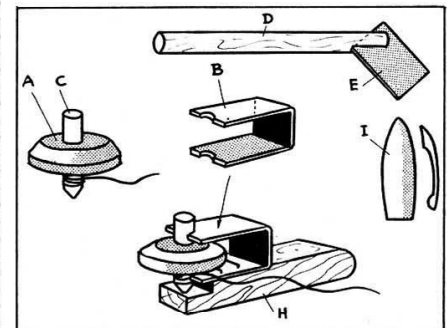
Assemblez A et C. Enroulez la ficelle à la partie inférieure. Pliez et agrafez le support B sur le porte-toupie H. Confectionnez votre pousse-toupie à l'aide des pièces D et E.

### DÉTAIL DU MONTAGE DE LA TABLE DE JEU

Reproduisez au double la figure G en laissant un bord de 25 mm. Tracez et numérotez des cercles suivant les indications. Coloriez d'après les quilles correspondantes. Pliez et collez les obstacles F. Supprimez l'attache des 6 capuchons I.

### PLACE AU JEU

Posez les 6 quilles en respectant les couleurs (voir plus haut). Placez votre toupie A-C dans l'ensemble du porte-toupie. Tenez votre porte-toupie de la main droite. L'index maintenant l'axe de la toupie. De l'autre main, tirez sur la ficelle. Placez-vous devant et à 5 cm au-dessus de la table de jeu. Tirez sur la ficelle ; lâchez la toupie, et aussitôt dirigez-la à l'aide du poussoir-toupie D-E, de façon à faire tomber le plus de quilles possible avant que celle-ci s'arrête. Totalisez les points des quilles tombées. La partie se joue en 4 fois. Si vous totalisez 960 points en 4 fois, vous êtes très fort.  
**ET QUE LE MEILLEUR GAGNE !**





## VACANCES A LA CAMPAGNE

Si vous avez la chance d'être invités à passer vos vacances dans une ferme, ne vous conduisez surtout pas comme ces citadins qui prennent la cour du domaine pour les plaines du Far-West ! En trouvant la solution de nos cinq jeux de cette semaine, vous apprendrez, entre autres, qu'il est des questions à ne pas poser !

**CINQ  
EN UN**

PAR O. A. GRANJEAN



1. Quelles sont nos cinq anomalies ?

\*

2. Où se trouve la faux cachée par l'un de nos « vacanciers » ?

\*

3. En découpant les pierres qui forment le dallage devant la porte de la ferme, pouvez-vous reconstituer un carré parfait ?

\*

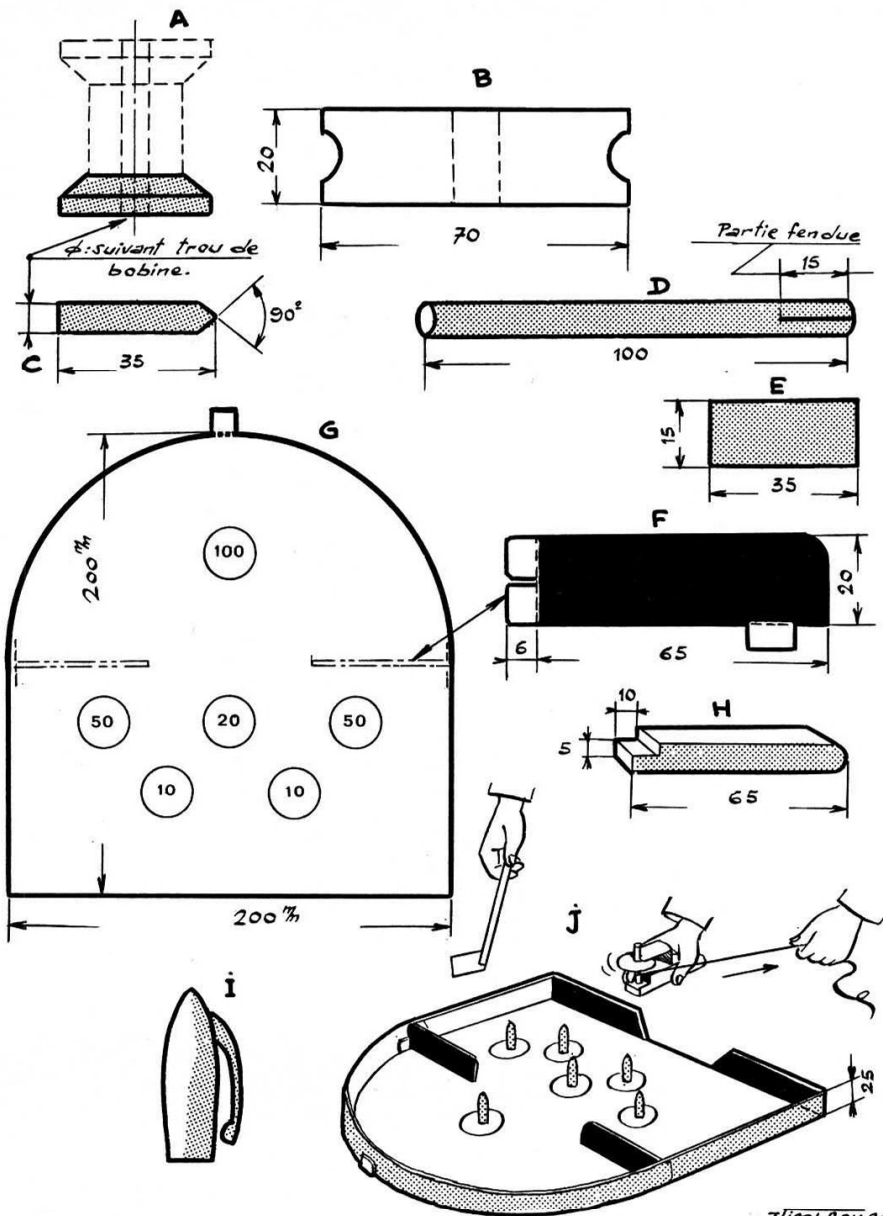
4. Pouvez-vous déchiffrer le dialogue échangé par les deux garçons en contemplation devant la file de canards ?

\*

5. Après avoir regardé ce dessin pendant 30 secondes pouvez-vous dire, le nombre d'animaux que comporte ce dessin ?

\*

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.





LE  
TEST  
DE  
ROGER  
DAL

# AVEZ-VOUS DES DISPOSITIONS POUR ETRE COMEDIEN ?

Peut-être avez-vous déjà rêvé d'être plus tard, sous les feux de la rampe, devant des milliers de spectateurs qui vous applaudissent, ou bien d'être le héros valeureux d'un grand film, ou bien encore de pénétrer dans trente millions de foyers en brillant sur le petit écran ? Mais n'est pas comédien qui veut... Pour savoir si vous avez des dispositions pour être éventuellement (plus tard) acteur, répondez à ces quelques questions par...



1. Eprouvez-vous du plaisir à vous travestir ? .....

2. Etes-vous gêné quand vous devez parler en public ? .....

3. Préférez-vous n'avoir pas de bijoux, plutôt que d'avoir des bijoux « en toc » ? .....

4. Pouvez-vous pleurer sur commande, sans en avoir envie ? .....

5. Avez-vous la mémoire des textes ? Pouvez-vous, par exemple, réciter des vers que vous avez appris il y a longtemps ? .....

6. Votre rire est-il communicatif ? Les autres rient-ils quand vous riez ? .....

7. Etes-vous fantaisiste ? Vous efforcez-vous de vivre « pas comme tout le monde » ? .....

8. Détestez-vous faire des confidences ? .....

9. Vous trouve-t-on en général sympathique ? .....

10. Préférez-vous en général passer inaperçu ? .....

OUI  
ou  
NON



11. Préférez-vous ce qui est utile à ce qui est beau ? .....

12. Quand vous parlez, recherchez-vous l'auditoire, c'est-à-dire parlez-vous assez fort pour que ceux qui vous entourent vous entendent même si vous ne vous adressez pas à eux ? .....

13. Et ceux qui parlent s'arrêtent-ils de converser pour vous écouter ? .....

14. Cela vous procure-t-il une certaine satisfaction ? .....

15. Etes-vous « renfermé » : préférez-vous la solitude à la foule, et le silence au bruit ? .....

16. Aimez-vous l'imprévu ? .....

17. Etes-vous prêt à faire toutes les concessions pour devenir vedette ? .....

18. Avez-vous un certain ascendant sur vos camarades ? .....

OUI  
ou  
NON



Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « OUI » à l'une des questions suivantes : 1, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14, 16, 17, 18.

Un point également pour « NON » à : 2, 3, 8, 10, 11, 15.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS, puis comparez aux solutions pour savoir si vous serez vedette... un jour.

C'EST LES VACANCES. ....  
IL FAIT CHAUD. ....  
VOUS AIMEZ RIRE. ....  
IL VOUS FAUT. ....

## UN BAIN DE POUCHES COMIQUES



DANS CHACUN  
DES "POCHES"

100 JEUX  
100 GAGS  
200 PAGES (DE RIRE)

En vente chez tous les marchands  
de journaux — 2 F seulement



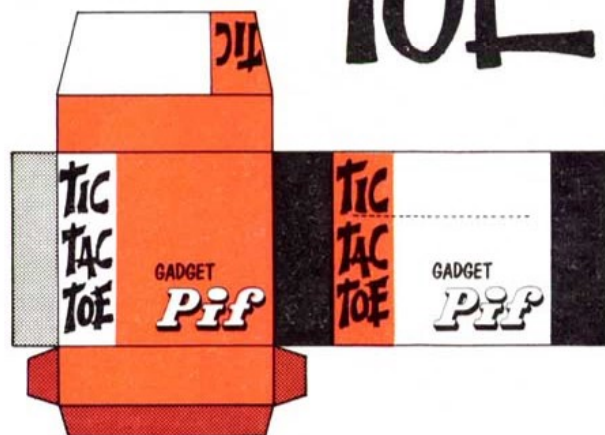
**CETTE SEMAINE**

**Pif** VOUS OFFRE  
COMME GADGET :  
"UN CASSE TÊTE CHINOIS"

# REGLE DU JEU

Chaque joueur choisit ses pions (cercles ou croix) et le but est de placer trois pions identiques sur une rangée, dans n'importe quel sens. Le premier qui aura réussi aura gagné.

# LE TIC TAC TOE



Boite étui  
à découper  
pour ranger  
votre TIC.TAC.TOË



**le jeu**

**des bulles**

par  
Roger DAL

## Une piscine pleine de bulles

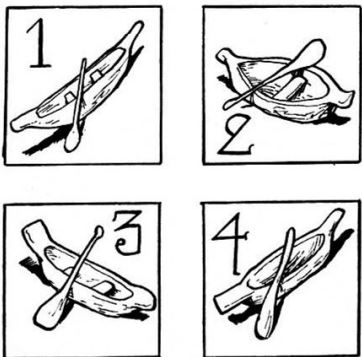
Notre ami Gring n'a pas attribué à chacun de ces « petits baigneurs » la bulle qui normalement lui appartient. Voulez-vous essayer de rendre à chacun la parole qu'il doit normalement prononcer ?

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.



## La traversée de l'Amazonie

Chacun prend une pirogue numérotée et lance à tour de rôle un dé. Comme au jeu de l'oie, le gagnant est le premier parvenu exactement à la case 36. (Les points supplémentaires font reculer d'autant de cases.)



**5 - 12 - 19 - 27.** Qui tombe sur un pont **double les points du dé.**

**6. La voile vous aide : allez au 10.**

**9. Les pêcheurs vous gênent : revenez au 4.**

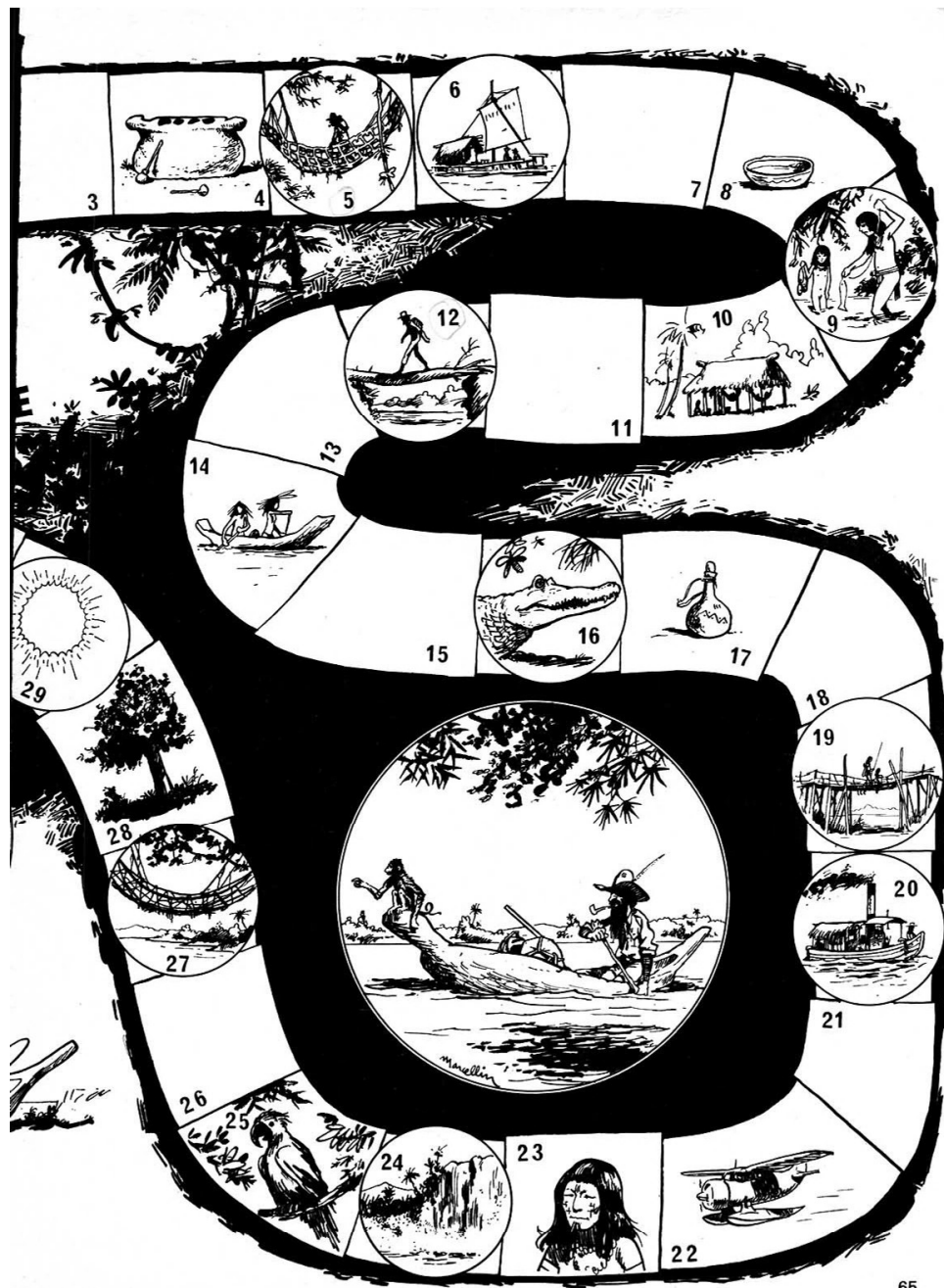
**16. Attention aux crocodiles ! Allez au 23 et passez un tour.**

**20. Le bateau vous aide : allez au 25.**

**24. Les chutes vous déroutent : passez deux tours à l'ombre au 28.**

**31. L'Indien vous aide : allez au 35.**

**33. Victime des moustiques : reprenez le départ au 1.**

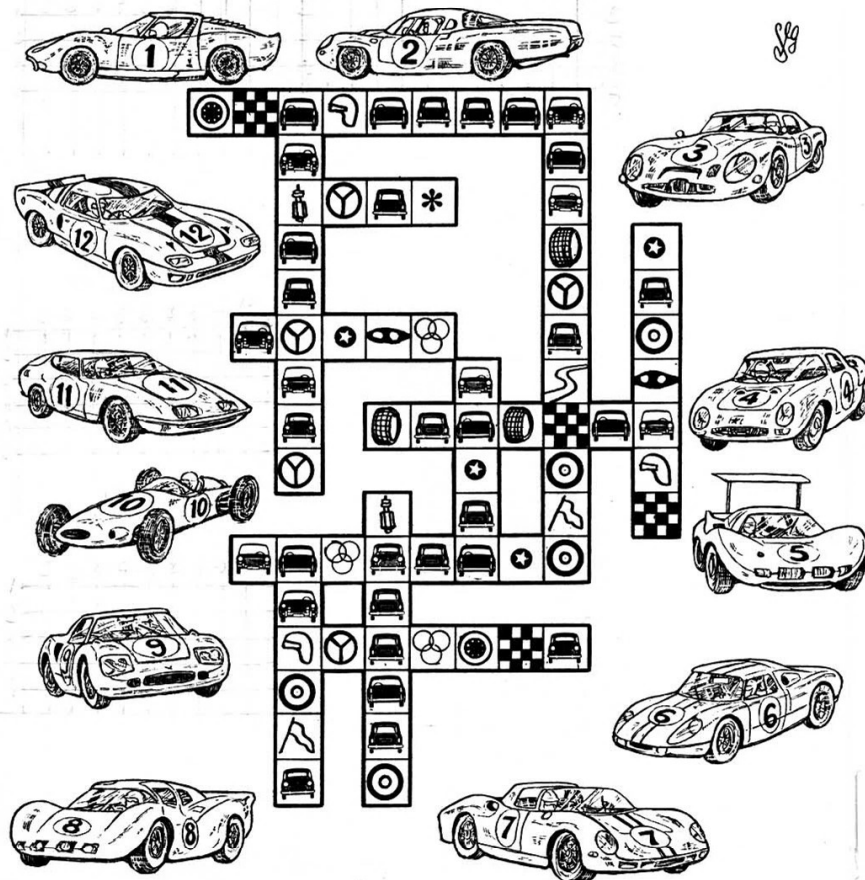




# Le jeu-concours primé

## LA COURSE DES BOLIDES

DE ROGER DAL



# GAGNEZ 250 F et un CIRCUIT 24

OFFERT PAR LA 5<sup>TE</sup> IDE

en entrant dans

## LA COURSE DES BOLIDES

Voici quelques voitures de course qui ont triomphé sur les circuits ou dans les rallyes au cours de cette saison ou des années précédentes.

Elles sont douze et chacune d'elles porte un numéro d'ordre.

**QUELS SONT LES NOMS DE CES DOUZE VOITURES ?**  
C'est la première question de ce jeu-concours.

Pour vous aider, sachez que ces noms sont tous inscrits dans la grille horizontalement ou verticalement. Ces noms sont codés, c'est-à-dire que leurs lettres sont remplacées par des signes (petites autos ou objets rappelant l'automobile). La même lettre est toujours remplacée par le même signe. Le volant à trois branches, par exemple, c'est toujours le O et le quadrillage du drapeau d'arrivée est toujours le H. Le pneu est toujours la lettre B.

Quand vous aurez trouvé les douze voitures, **CLASSEZ-LES PAR ORDRE DE PRÉFÉRENCE** dans votre bulletin-réponse.

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé les douze noms, aura fourni un classement de préférence des voitures le plus proche de celui qui a déjà été établi par le jury.

### ATTENTION !

**Avant de commencer lisez attentivement ce RÈGLEMENT**

Les personnes ne résidant pas en France ou en Belgique ne peuvent participer à ce jeu-concours primé.

Le gagnant sera celui qui, ayant décodé les noms, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX. S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche. En cas d'ex aequo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager. Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ». Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et vos réponses (tout cela en lettres majuscules). Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF » N° 1257. B.P. PARIS 90-10, il devra être posté avant le mardi 8 juillet, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1263 du 16 août.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné. Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'imprimerie de Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.

### BULLETIN-RÉPONSE

Découpez suivant le pointillé.

NOM ..... PRENOM ..... AGE .....  
RUE ..... N° .....  
VILLE ..... DEPARTEMENT .....

#### VOICI LES DOUZE NOMS DÉCODÉS

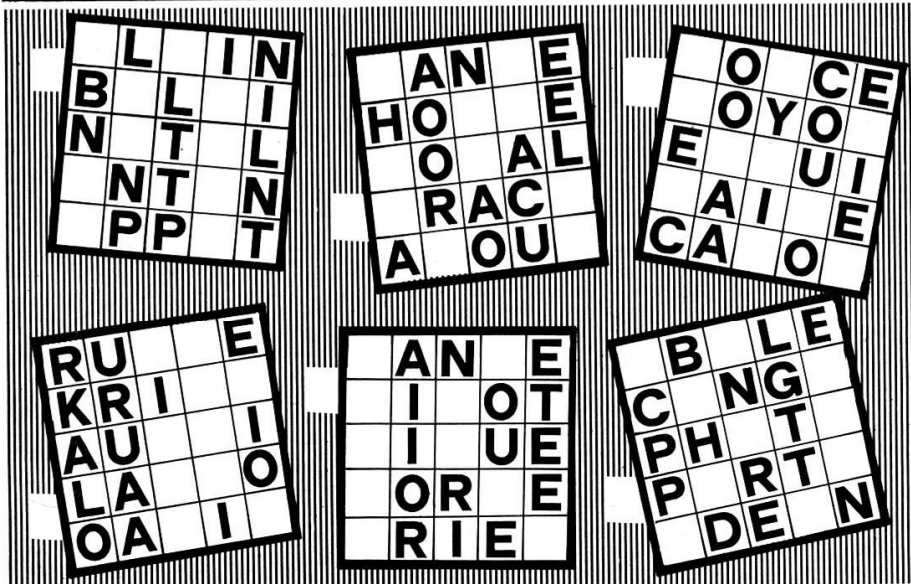
1<sup>er</sup> .....  
2<sup>e</sup> .....  
3<sup>e</sup> .....  
4<sup>e</sup> .....  
5<sup>e</sup> .....  
6<sup>e</sup> .....  
7<sup>e</sup> .....  
8<sup>e</sup> .....  
9<sup>e</sup> .....  
10<sup>e</sup> .....  
11<sup>e</sup> .....  
12<sup>e</sup> .....

#### VOICI MA LISTE DE PRÉFÉRENCE

1<sup>er</sup> .....  
2<sup>e</sup> .....  
3<sup>e</sup> .....  
4<sup>e</sup> .....  
5<sup>e</sup> .....  
6<sup>e</sup> .....  
7<sup>e</sup> .....  
8<sup>e</sup> .....  
9<sup>e</sup> .....  
10<sup>e</sup> .....  
11<sup>e</sup> .....  
12<sup>e</sup> .....



## LE PRÉNOM-MYSTÈRE



Voici six groupes de mots de cinq lettres. Vous voyez que dans ces mots il manque certaines lettres. Or la lettre manquante est toujours la même pour les mots d'un même groupe.  
Dans le groupe numéro 1 la lettre qui manque est A :

Recherchez la lettre manquante pour les cinq autres groupes.  
Vous obtiendrez ainsi six lettres en tout. En assemblant ces lettres dans l'ordre convenable vous obtiendrez le prénom mystère.

Solution en dernière page du Journal des Jeux.

# magie

## LE CAOUTCHOUC MYSTÉRIEUX

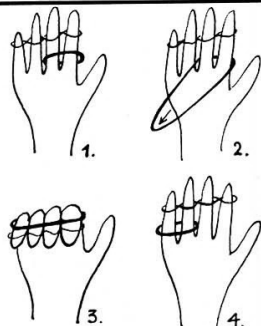
Regardez bien la suite des figures 1, 2, 3 et 4 : en 1, vous pouvez constater ceci : j'ai passé un élastique autour de mes doigts, le pouce excepté. Mais après en avoir enfilé un autre autour de l'index et du majeur. Voilà donc ce dernier bien emprisonné et incapable de quitter sa position.

Notez au passage que, sur ces dessins, vous voyez dans la paume de la main.

droite tournée vers vous et que, de ce fait, c'est le dessus de votre droite que voient les spectateurs vous faisant face. Cela, comme si ces spectateurs étaient du côté opposé à la présente page.

En 2 : Avec la main gauche, je tire sur l'élastique entourant l'index et le majeur. Voilà donc (3) un espace laissé intentionnellement pour que les quatre doigts : index, majeur, annulaire et auriculaire, passent dans cet élastique. Il ne reste plus qu'à redresser brusquement les quatre doigts pour que, **sur-le-champ**, l'élastique jusque là emprisonné autour de l'index et du majeur, se trouve maintenant autour de l'annulaire et de l'auriculaire (4). Dites-vous bien que tout le « truc » consiste à opérer **exactement** comme il est expliqué et que, par ailleurs, le tour se fait tout seul.

A. GEO-MOUSERON.



Les 4 figures représentent la main droite, côté « paume » tournée vers l'opérateur, les spectateurs étant en face et regardant le dessus de la main.

## ENIGME...

par MOALLIC

Chaque semaine, LUDOVIC, détective privé, vous propose une énigme policière. Regardez bien chaque détail, chaque parole prononcée, et vous découvrirez la clé de l'énigme. Bonne enquête !

## LA FILATURE DU FILOU



2. A bonne distance, LUDO prend discrètement la filature de l'employé qui ne se doute de rien.



1. De nombreux larcins sont commis dans une entreprise de la région. LUDO est chargé de pister un suspect.



3. L'homme tourne au coin de la rue alors que LUDO s'était arrêté un court instant.



4. Lorsque LUDO débouche sur la place, il n'y a plus personne et LUDO reste quelque peu perplexe.

5. Mais il retrouve vite son sourire. « Je sais où il est », dit-il. Et vous, le savez-vous ?

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.



# SOLUTION DES JEUX

## JEU DES ANOMALIES

Le chien dans l'arbre. — Le petit garçon chasse au filet un poisson volant. — Il y a sur la caravane une cheminée qui est plutôt celle d'un toit. — La voiture n'a pas de porte à l'avant. — Son pneu arrière est beaucoup plus gros que celui de l'avant. — Il y a un grand escalier dans la caravane. — La dame passe l'aspirateur sur la prairie. — Les deux rideaux de la caravane sont différents. Il y a un tampon de chemin de fer à l'avant de la caravane. — Il y a un périscope de sous-marin dans l'étang. — La fleur est différente dans le reflet de l'eau.

Et puis voici trois autres erreurs plus subtiles : Le pied arrière de la chaise pliante est différent de l'avant. — Le mât de la tente à l'avant est décentré. — Il manque un tendeur à l'avant de la tente.

## CINÉGRAMME

1. Le lanceur de poids prend l'élan classique. — 2. Il lance le poids. — 3. Le poids « atterrit » sur la tête d'un bonhomme. — 4. Le lanceur de poids se précipite vers son accidenté. — 5. Il essaie de le relever. — 6. Mais il y avait plus de peur que de mal et tout se termine par une poignée de mains.

## MOTS CROISÉS : LES MÉTIERS

HORIZONTALEMENT : 1. Carillonneur. — 2. Qui. It. Otai. — 3. Ebéniste. — 4. Tenue. Fi. — 5. Ut. Cep. Pré. — 6. Rasoir. Osier. — 7. Ardoisière. — 8. Eau. Ecot. Ces. — 9. Ratée. Névés.

VERTICALEMENT : 1. Couturier. — 2. Au. Eta. Aa. — 3. Rien. Saut. — 4. Butor. — 5. Ee. Idée. — 6. Lin. Croc. — 7. Otite. Ion. — 8. Poste. — 9. Note. Si. — 10. Été. Pièce. — 11. Ua. Frères. — 12. Rizières.

## CINQ EN UN

### 1. ANOMALIE

Pomme d'arrosoir sur la cheminée. — Vache à la fenêtre. — Le coq qui chante n'a pas de crête. — La

poule dans la ruche. — Une oreille de l'âne est plus courte.

### 2. L'OBJET CACHE

Le manche de la faux est formé par le bord du toit, la lame se trouve dans les branches de l'arbre à gauche du dessin.

### 3. PUZZLE



### 4. DIALOGUE CODE

— Je me demande pourquoi les canards traversent toujours la cour à la queue-leu-leu... ?  
— Pour aller de l'autre côté, tiens, pardi !

### 5. JEU D'OBSERVATION

Il y a 34 animaux dans le dessin. (N'oubliez pas les abeilles...)

## TEST : COMÉDIEN

— Si vous avez plus de 12 points : Vous avez sans doute certaines dispositions pour être plus tard comédien. Vous passez d'ailleurs dès maintenant votre vie à « faire du cinéma », c'est-à-dire à « paraître ». Attention au piège de l'orgueil !

— Entre 6 et 12 points : Le rêve et la réalité se divisent judicieusement vos pensées. Mais vous ferez un meilleur spectateur qu'un bon acteur ;

— Moins de 6 points : Vous manquez peut-être un peu d'imagination et vous êtes peut-être timide.

## JEU DES BULLES

1. C. — 2. F. — 3. J. — 4. B. — 5. D. — 6. E. — 7. A. — 8. I. — 9. H. — 10. G.

## JEU DE LETTRES :

1 : A — 2 : T — 3 : N — 4 : S — 5 : G — 6 : O.

## PRENOM MYSTERE : GASTON.

## ÉNIGME

C'était la sortie des bureaux. Une horloge indique qu'il est midi un quart. C'est l'heure du déjeuner ; notre homme est fatalement entré au restaurant. D'ailleurs, à cette heure-là, les magasins sont fermés.





LES VOIS QUE MONSIEUR EST UN DISTINGUÉ CONNAISSEUR. PAS COMME CERTAINS BRICOLEURS MINABLES DONT JE PRÉFÈRE NE PAS CITER LES NOMS...

VOUS PARLEZ SI ON A L'AIR FIN, APRÈS ÇA...

POSS

VOUS VOYEZ DE QUE JE VEUX DIRE

SUIVEZ MON REGARD

EUH... JE M'EXCUSE...

POUR MES COLÈRES

JE N'EN AI BESOIN QUE D'UN... SI T'EN PRENDS 100, QU'EST-CE QUE T'EN FERA PAS D'AUTRES?

AU PLAISIR CHER MONSIEUR.

ÇA, C'EST VOTRE AFFAIRE

VEUILLEZ M'EXCUSER, VOUS ÊTES UN PEU DANS LE PASSAGE.

1965/13

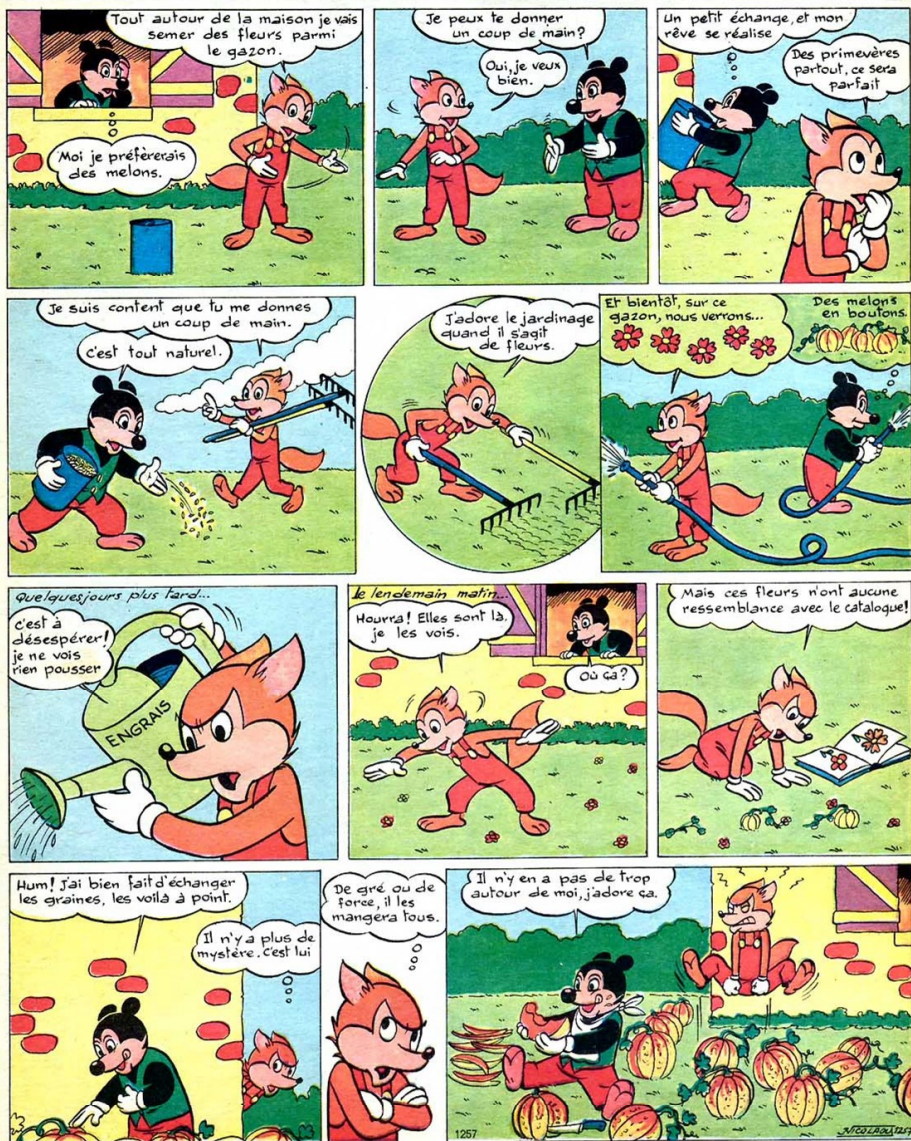






# PLACID ET MUZO

SCÉNARIO ET DESSINS DE NICOLAOU



# M. le magicien....

par

M. M.

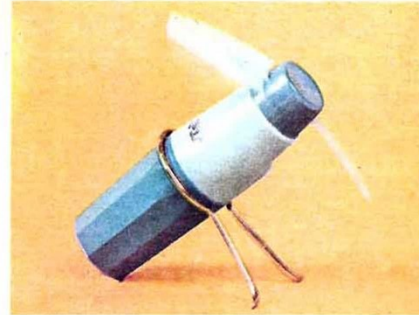




# CHOISISSEZ VOTRE SUPER-GADGET



Chef-d'œuvre de la technique japonaise.  
Le SUPER-DIANA fera de vous - qui sait ? - le plus grand des reporters.  
Prix réel : 30 F  
PIF vous l'offre pour 7 F



Trois ans d'inlassables recherches pour mettre au point le plus "mini" des VENTILATEURS DE POCHE.  
Prix réel 15 F  
PIF vous l'offre pour 5,50 F

- 1° Collez vos huit bons Super-Gadget PIF dans l'emplacement prévu en bas de la page.
- 2° Inscrivez très lisiblement, en lettres majuscules, vos nom et adresse, etc. sur le bon de commande en bas de la page.
- 3° Choisissez votre super-gadget, puis rayez les mentions inutiles.
- 4° Découpez cette feuille suivant les pointillés et vous nous l'adressez dans une enveloppe affranchie à : **PIF SUPER-GADGET, B. P. N° 107, 93-MONTREUIL-SOUS-BOIS**
- 5° Joindre, pour frais de manutention et d'expédition :
  - a) pour l'appareil photo : 7 F ;
  - b) pour le mini-ventilateur : 5,50 F.

## ATTENTION NE PAS ENVOYER D'ARGENT.

Le versement peut se faire, soit en timbres, soit par virement postal (3 volets), C.C.P. 4620-25, soit en mandat-lettre, soit en chèque bancaire.

ATTENTION : Le super-gadget est réservé aux lecteurs habitant en France ou en Belgique.

A découper suivant le pointillé.

Je choisis l'appareil photo (1).  
Je choisis le mini-ventilateur (1).

(1) Rayer les mentions inutiles.

## COLLEZ ICI VOS HUIT BONS SUPER-GADGET

BON N° 1	BON N° 2
----------	----------

BON N° 3	BON N° 4	BON N° 5
----------	----------	----------

BON N° 6	BON N° 7	BON N° 8
----------	----------	----------

NOM .....  
Prénom .....  
Rue ..... N° .....  
Ville ..... Département N° .....

NOM .....  
Prénom ..... Age .....  
Rue ..... N° .....  
Ville ..... Département N° .....

De vous à nous de nous à vous

Suite de la page 2.

Alain ZARKA, à Joinville :  
« ... Quelle est la matière qui vous a servi à fabriquer le premier gadget-surprise :  
« Les lunettes spatiales ».

Nous dévoilons notre secret : il s'agit d'un plastique transparent argenté appelé « Allumaline ».

Michel BONNET, SALON-DE-PROVENCE : « ... Félicitations à la rédaction. J'admire son ingéniosité. Pourrais-tu me donner un moyen simple et facile pour fabriquer de l'encre sympathique ? »

Nous te remercions pour tes félicitations. Pour avoir de l'encre sympathique, il te suffit de tremper ta plume dans du jus de citron, ou du lait, de laisser sécher ; ensuite pour que ton écriture apparaisse, il te faudra passer ta feuille au-dessus d'une flamme.

J. SELB, DORDIVES : « ... Il serait souhaitable que vous révisiez la date d'envoi pour les jeux-concours. En effet, nous avons le journal le dimanche, il faut que les réponses arrivent le mardi, c'est un peu juste pour participer au concours. »

Nous tenons à signaler à tous nos lecteurs que PIF est en vente dès le début de la semaine dans tous les kiosques à journaux.

Sorin MARGULES, SAINT-MANDE : « ... Peux-tu me dire qui dessine Totoche, Léo-Bête à part, Le Grêlé 7-13 ? »  
Totoche est dessiné par Jean Tabary ; Léo-bête à part par Mas ; Le Grêlé 7-13 par Nortier.

Richard LEPOT, NANTES : « ... Je voudrais savoir pourquoi nous voyons Arthur tantôt chez les cow-boys, tantôt au Moyen Age, sur un bateau, etc. »

Tout simplement parce que Arthur est un fantôme et qu'il peut être où bon lui semble.

Nous remercions particulièrement Yves LANDRIE à Mitry-Mory, Bernard BIANCO à Paris-11\*, Michel CAPO à Antibes, Brigitte ROCHON à Valenton, Bernard et Yves LEMOINE à Grand-Quevilly, Evelyne SAILINHAC à Fontaine-sur-Saône, Dominique VANDROTTE à Haubourdin, Nadine JALINIE à Péquieux, Nadia DONADILLE à Rodez, de leurs envois.

## La semaine prochaine, vous retrouverez :



En 5 pages dans : « PIF au Moyen Age ».

Un récit d'aventures en 20 pages de **ROBIN DES BOIS** dans « **LE CHARIOT DU TRÉSOR** ».

Une histoire comique en 7 pages des **AS** dans « **DU VILAIN CHEZ LES AFFREUX** ».

Une aventure réaliste en 10 pages : **LOUP NOIR**, l'Indien solitaire dans « **LA COLLINE DE L'OR** ».

Et, comme chaque semaine :

**LE CONCOMBRE MASQUÉ — COUIK — NESTOR — PIFOU — GAI-LURON — M. LE MAGICIEN — LÉO BÊTE À PART — AILLEURS — PLACID ET MUZO.**

et

## le gadget surprise

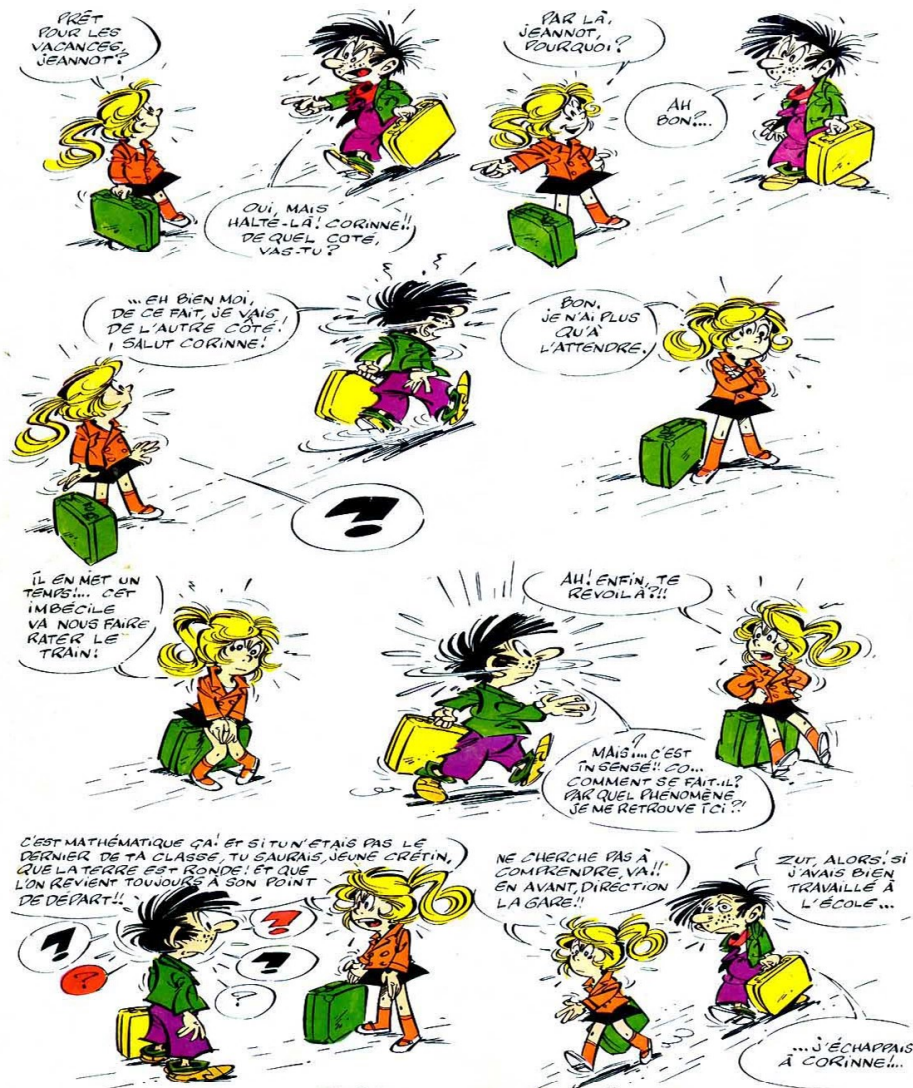
Mais vous retrouverez bientôt : **BOB MAL-LARD** et **PUCHON** — **NASDINE HODJA** — **RAHAN** — **JACQUES FLASH** — **LES PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE** — **RAGNAR** — **TEDDY TED** et **LE GRÊLÉ 7-13**.





# Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.



TABARY 69

1252